

A Geração Digital e sua relação com as Interfaces Gráficas das Novas Mídias¹

Pedro Garcia Villela²

Joanise Levy³

UEG

Resumo

Este trabalho trata da relação entre os jovens adultos da geração digital, a relação destes com a interface gráfica das novas mídias e a consequência principal desta relação, o efeito de desencaixe (GIDDENS, 2002) espaço-temporal

Palavras-chave: comunicação; espaço-tempo; geração digital; interface; novas mídias.

Abstract

This paper deals with the relationship between the young adults of the digital generation, the relationship of these with the graphical interface of the new media and the main consequence of this relationship, the time-space distancing (GIDDENS, 2002)

Keywords: communication; time-space; digital generations; interface; new media.

1 INTRODUÇÃO

As novas mídias representam um importante papel na vida do homem moderno. Dentre elas a mídia digital é a de maior impacto. A linguagem dessa mídia, o que chamamos de interface, possui uma relação com o homem mais que de apenas ajuda para navegar pelo virtual, mas uma relação de extensão do homem dentro do mundo virtual.

Essa relação altera o nosso olhar sobre espaço e tempo. Não que seja algo novo, novas tecnologias tendem sempre a nos aproximar de forma global. Os limites socioculturais parecem cada vez menores. A geração de jovens nascidos entre 1978 e 1997, com o auxílio do digital, deslocam conceitos de um lugar para outro, importam e exportam estilos de vida

¹ Trabalho apresentado no GT2 – Audiovisual e Novas Mídias da I Semana do Audiovisual da UEG – SAU, realizada de 27 a 30 de setembro de 2011, em Goiânia-GO.

² Estudante do curso de Comunicação Social – Audiovisual da UEG. Email: pedrogvillela@gmail.com

³ Orientadora da pesquisa e Professora do Curso de Comunicação Social – Audiovisual da UEG. Email: jolevy.ueg@gmail.com

entre grupos, cidades, países e continentes. Esse deslocamento, para Giddens (2002), é resultante da reconfiguração tempo-espacial, por ele chamado de “desencaixe”.

O computador mudou a nossa forma de pensar. A atual geração de jovens conectada a internet através de um computador está mudando a forma de se relacionar com o mundo. Como? E por quê? A interface de um computador é o primeiro passo para entendermos o motivo da mudança. Ao se conectar, o usuário passa do local onde ele está para o mundo, um espaço global. E a linguagem que ele utiliza, a ferramenta de navegação, é a interface digital. A noção de espaço e de tempo desse usuário se modifica, ele não está mais no local onde começou e seu tempo não é o mesmo. Não que ele perca o local, o local dele é influenciado, mas também influencia no mundo. Suas decisões não afetam só o “aqui” mas o todo. O espaço-tempo é global.

Há uma interdependência cada vez maior entre o espaço global e o local. O global tem influência sobre as vidas individuais nos espaços locais; mas também as decisões dos indivíduos em seu cotidiano podem influenciar sobre resultados globais. Esta inter-influência incide sobre as coletividades e grupos de todos os tipos, incluindo o Estado. Todos têm que levar em consideração essa realidade, o que pressupõe repensar os papéis, sua reorganização e reformulação (SILVA, 2005).

Em 1995 o Departamento de Justiça dos Estados Unidos iniciou uma investigação sobre o *Microsoft Network* (MSN), o serviço online da Microsoft. O problema apresentado pela concorrência estava basicamente focado num ícone que ficaria visível no desktop do usuário do Windows 95. Este ícone, do MSN, permitiria que a pessoa pudesse acessar o serviço sem sair do nível da área de trabalho do computador. Até então e, ainda hoje, se acessava através de sites (na época o maior concorrente era a America Online) (JOHNSON, 2001).

Na ocasião, analistas industriais previram que esse ícone de tanto destaque iria permitir à MSN granjear nove milhões de assinantes em seu primeiro ano de operação (Seu maior concorrente, a America Online, então com quatro anos de existência, tinha pouco mais que três milhões) (JOHNSON, 2001, p. 55).

Por quê? O que um ícone no desktop do usuário poderia mudar? Para poder entender e responder essas questões suponho ser necessário entender o que é a interface da mídia digital, quem são os usuários da tecnologia e o que se obtém da relação entre o usuário e a interface.

A definição de interface pode variar de acordo com a área de atuação, portanto, é importante delimitar que este é um trabalho de comunicação. A definição mais básica que se tem então é a de um meio que possibilita a interação entre duas entidades. “A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra” (JOHNSON, 2001, p. 22). Porém, ao falarmos de mídias digitais é necessário ser ainda mais específico. A interface de um computador ou de um celular é o que comumente se

chama de Interface Gráfica do Usuário (GUI – *Graphical User Interface*) e o trabalho será realizado sobre ela. “Quando as pessoas falam da aparência dos computadores ou da impressão que eles causam, elas estão se referindo à interface gráfica do usuário, aquilo que os ‘profissionais’ chamam de GUI (*Graphical User Interface*)” (NEGROPONTE, 1995, p.90) Observo que a forma de entender o mundo foi amplamente modificada pela relação com os aparatos tecnológicos ou sendo mais específico, com as novas mídias. Entendo por novas mídias aquelas que se diferenciam das tradicionais (TV, rádio e imprensa). É importante lembrar, porém, que não são as tecnologias que trazem essas mudanças, elas são canais por onde passam informações, proporcionam o crescimento e a multiplicação dos códigos e linguagem (SANTAELLA, 2003). A GUI seria portanto a linguagem do aparelho digital.

[...] não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais (SANTAELLA, 2003, p. 24).

A interface é montada em esquema de metáfora. A mais conhecida é a metáfora da “Área de Trabalho” ou “Desktop” presente nos computadores atuais. A idéia que se deseja passar é que aquilo que você vê na tela do computador seja metaforicamente um local físico de trabalho: existe a lixeira, existem seus documentos, seu documentos por sinal podem ser colocados em foco e um pode ir para baixo do outro como se fosse um documento real no qual vocês está trabalhando manualmente, se não é para continuar nele neste momento ele vai para baixo do outro e o outro vem para cima para que você trabalhe então. Os símbolos se tornaram metáforas para um mundo virtual onde é possível se viver dentro.

Lévy (2004) considera o computador o suporte ideal para ideografias (representação de idéias através de sinais gráficos) dinâmicas (com as quais é possível interagir). O computador permite essa interação entre o homem e a interface de modo que seja possível simular a realidade da vida do homem em um mundo virtual.

[...] a tela de computador é um meio de comunicação capaz de suportar ao mesmo tempo a imagem animada, a interação e [...] a abstração. Pela primeira vez na história, a informática contemporânea autoriza a concepção de uma escrita dinâmica, cujos símbolos serão portadores de memória e capacidade de reação autônomas (LEVY, 2004, p. 17)

Para entender essa realidade virtual e a sensação de viver nela Lévy ainda faz uma “experiência do pensamento” (LEVY, 2004, p. 26). Ele propõe que imaginemos primeiramente que para entrar em contato com o mundo virtual um explorador (termo que ele usa para o usuário dessa realidade) precisaria de óculos especiais que transmitiriam os

aspectos visíveis deste mundo e fones que transmitiriam os aspectos sonoros do mundo virtual. Seria como se “estivéssemos ali em carne e osso” (LEVY, 2004, p. 26). Essa experiência tenta nos fazer entender o que é a interação resultante do homem e da interface gráfica. O mouse seria como nossa mão dentro da tela, pegamos, tocamos, carregamos com ele.

A expansão e a consolidação das tecnologias de informação e da comunicação estão provocando mudanças aceleradas na vida moderna, com consequências marcantes nas relações de trabalho, pessoais e na própria convivência social. Esse fenômeno não acontece somente agora, o advento de novas tecnologias trouxe subsídios para mudanças culturais em determinados períodos e vice-versa, mudanças sociais impulsionaram o desenvolvimento tecnológico.

A internet, que antes possuía acesso discado, se baseava em uma linguagem de programação chamada HTML que era basicamente uma plataforma apenas para apresentação de conteúdo. Por esse motivo antes era comum que os usuários da internet falassem tanto em sites, páginas, cliques, visualizações. “A internet significava ver conteúdo. Você podia visitar um site e observar sua informação, mas não podia modificá-la nem interagir com ela ou com as outras pessoas” (TAPSCOTT, 2010, p. 29).

Atualmente a internet se baseia em algo chamado XML. “Mais do que um padrão de linguagem para apresentar conteúdo, trata-se de um padrão de programabilidade – chame-a de ‘internet programável’” (TAPSCOTT, 2010, p. 29). Quando você usa a internet você pode modificá-la como se estivesse programando

O Facebook é simplesmente uma das milhares de aplicações baseadas em XML que permitem a colaboração das pessoas. A velha rede era algo em que você navegava em busca de conteúdo. A nova rede é um meio de comunicação que permite que as pessoas criem seu próprio conteúdo, colaborem entre si e construam comunidades. Tornou-se uma ferramenta de auto-organização. (TAPSCOTT, 2010, p.29)

A atual geração de jovens é a primeira considerada global. O acesso a internet, por diversos fatores que antes não existiam, que vão desde a popularização dos aparelhos digitais pela queda dos preços até a banda larga, possibilitaram que o mundo desses jovens deixasse de ser local para global, é a primeira vez na história em que isso aconteceu.

A era da globalização impõe transformações universalizantes que reconfiguram a tradição, seu abandono ou desincorporação. O local encontra-se de tal forma conectado ao global que influencia e é influenciado por este. A tradição vivenciada no *locus* do cotidiano, no espaço específico é colocada em questão pela existência vivenciada do indivíduo no tempo e espaço global. Por outro lado o local também problematiza o global (SILVA, 2005).

Citando Giddens (1997), Silva comenta que as pessoas não costumam ter consciência de que suas ações locais e cotidianas são influenciadas ou até determinadas por fatores distantes. Da mesma forma, “as ações cotidianas de um indivíduo produzem conseqüências globais. Minha decisão de comprar uma determinada peça de roupa, por exemplo, ou um tipo específico de alimento, tem múltiplas implicações globais” (GIDDENS *apud* SILVA, 2005).

Esta geração impactada pelas tecnologias está mudando a forma de decodificar o mundo, na educação, nas relações interpessoais, no mercado de trabalho. Esses jovens, assim como os jovens de gerações anteriores acabam desencadeando grandes mudanças, pois em alguma medida jovens definem padrões de consumo e modos de vida.

Com sua imagem ligada a velocidade e liberdade, esses jovens emancipados estão começando a transformar todas as instituições da vida moderna. Desde o local de trabalho até o mercado, desde a política, passando pela educação, até a unidade básica de qualquer sociedade – a família -, eles estão substituindo uma cultura de controle por uma cultura de capacitação (TAPSCOTT, 2010, p. 16).

Para Tapscott (2010) “a juventude atual vive em um mundo cada vez mais plano” (TAPSCOTT, 2010, p. 36). O que torna isso possível é basicamente a Internet. Você pode enviar mensagens para uma pessoa a milhares de quilômetros e ela irá receber em questão de segundos como se você tivesse enviado a um vizinho. O que acontece, portanto, é que o mundo desses jovens possui cada vez menos barreiras por causa da infraestrutura tecnológica. A sensação é de que o mundo está se tornando menor, como diz Thomas Friedman, colunista do New York Times “[...] isto está ‘achatando’ o mundo” (TAPSCOTT, 2010, p.36). A consequência é uma geração com características globais.

Com a ascensão da internet, de alguma maneira, as diferentes características locais específicas dos jovens estão sumindo. Sim, países e regiões ainda terão culturas próprias e características independentes, mas cada vez mais jovens em todo o mundo estão se tornando muito parecidos. Como você verá, eles têm atitudes, princípios e comportamentos geracionais semelhantes. (TAPSCOTT, 2010, p. 36)

Importante ressaltar que a escolha do recorte do presente trabalho, em questão a atual geração de jovens, não exclui qualquer outra geração. Não é somente aquela, na qual estará o foco, que está transformando e sendo transformada. Todas as gerações, em maior ou menor grau, estão expostas às novas mídias. Contudo, por ser esta a primeira geração global, pressupõe-se que possuem acesso ao mundo por meio da internet e com o mundo se relacionam de forma diferente de seus pais.

Conhecida como Geração Y, Globalistas, *Millennials*, Geração Digital, Geração Internet, ela nasceu após a metade dos anos 80, cresceu em ambientes digitais e são, em sua maioria, classe média embora isto esteja mudando. A cada dia, mais jovens ganham acesso a meios digitais e a geração se torna cada vez mais homogênea. Entre os anos 2000 e 2008, 1,3

bilhão de pessoas começaram a usar a internet, a taxa de crescimento global foi de 290%, o que significa que no mundo todo o número de pessoas acessando a internet praticamente triplicou. (TAPSCOTT)

Pela primeira vez na história, as crianças se sentem mais à vontade, são mais informadas e conhecem melhor que seus pais quando uma inovação é fundamental para a sociedade. E é por meio da utilização da mídia digital que a Geração Internet vai desenvolver e impor sua cultura ao resto da sociedade. *Baby boomers* [nascidos logo após a Segunda Guerra Mundial], afastem-se. Essas crianças já estão aprendendo, brincando, se comunicando, trabalhando e criando comunidades de forma muito diferente da de seus pais (TAPSCOTT, 2010, p.10).

Estes jovens estão conectados 24 horas por dia. O contato deles com a interface (a linguagem) das novas mídias e as possibilidades de convergências das mídias moldou o que chamamos hoje de Geração Y. A convergência possibilitou que num mesmo aparato fosse reunido mais de um serviço: cinema, televisão, comunicação com interatividade. Porém, vai além disso, para Henry Jenkins (2009), convergência não se enquadra em um conceito apenas tecnológico, mas em um conceito de transformação cultural.

Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos (JENKINS, 2009, p. 27-28)

Essa transformação tem nos levado a certas percepções diferentes a respeito do espaço e do tempo. Nossas noções em relação a esses parâmetros mudaram. Estamos cada vez mais virtuais, cada vez mais dentro da interface. O tempo e o espaço virtual é totalmente diferente do tempo que o homem estabeleceu e do espaço físico do mundo.

A velocidade da internet é muito maior, pois o acesso via banda larga de alta velocidade é comum hoje em dia. Além disso, você pode acessar um mundo de conhecimento de vários outros lugares – a partir do seu BlackBerry⁴, por exemplo, ou do seu telefone celular, que pode navegar na internet, captar coordenadas de GPS⁵, tirar fotos e trocar mensagens de texto. Quase todas as crianças nos Estados Unidos têm um iPod⁶ e um perfil pessoal em sites de redes sociais como o Facebook⁷, que permitem que os integrantes da Geração Internet monitorem o tempo todo cada gesto de seus amigos. (TAPSCOTT, 2010, p.11)

⁴O *Blackberry* é um *smartphone* (telefone celular com um sistema operacional que combina aplicativos e acesso a internet) fabricado pela *RIM (Research in Motion)*. Foi um dos primeiros a chegar no mercado em 1999. Fonte: UOL Celular <<http://blackberry.uol.com.br/o-que-e-blackberry.jhtm>> Acesso em: 29 abr. 2011.

⁵Sistema de navegação por satélite que fornece a um aparelho receptor móvel a posição do mesmo, assim como informação horária, sob todas quaisquer condições atmosféricas, a qualquer momento e em qualquer lugar na Terra. Fonte: Wikipédia <http://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_posicionamento_global> Acesso em: 29 abr. 2011.

⁶*iPod* é uma marca registrada da *Apple Inc.* e refere-se a uma série de tocadores de áudio digital projetados e vendidos pela *Apple*. Fonte: Wikipédia <<http://pt.wikipedia.org/wiki/IPod>> Acesso em: 29 abr. 2011.

⁷Rede social lançada em 4 de fevereiro de 2004. Foi fundado por Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Eduardo Saverin e Chris Hughes, ex-estudantes da Universidade Harvard. Fonte: Wikipédia <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Facebook>> Acesso em: 29 abr. 2011.

Na história da humanidade já foi possível perceber mudanças na relação espaço-tempo. Simões (2004) citando Giddens observa que conforme o homem passou a marcar o tempo de modo que pudesse ser medido em horas, minutos e segundos e não mais em períodos sazonais, tivemos uma sensação de encolhimento do mundo. A partir de então, o tempo deixou de ser local e se tornou mundial. A mesma coisa aconteceu com o dinheiro. O dinheiro é um sistema de troca universal, daí a sensação de encolhimento. “O dinheiro põe entre parênteses o tempo (porque é um meio de crédito e também o espaço (pois o valor padronizado permite transações entre uma infinidade de indivíduos que nunca se encontraram fisicamente)” (GIDDENS, 2002, p.24).

As barreiras que nos afastam espacialmente no mundo parecem se dissolver. O mesmo acontece com a relação homem-interface nas novas mídias. Estamos diante de um momento de reconfiguração das noções que temos a respeito do tempo e espaço e investigar o modo como a geração digital se apropria das novas mídias talvez nos ajude a compreender melhor este fenômeno.

REFERÊNCIAS

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LÉVY, Pierre. **A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?**. São Paulo: Edições Loyola, 2004

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista. FAMECOS, Porto Alegre, n. 22, p.23-32, dez. 2003.

SILVA, Antonio Ozaí da. **Anotações sobre a modernidade na obra de Anthony Giddens**. Revista Espaço Acadêmico, Maringá, n. 47, abr. 2005. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/047/47pol.htm>>. Acesso em: 19 abr. 2011.

SIMÕES, Vinícius. **Anthony Giddens e as conseqüências da modernidade**. Revista Espaço Acadêmico, Maringá, n. 38, jul. 2004. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/038/38csimoes.htm>>. Acesso em: 19 abr. 2011.



I Semana do Audiovisual da UEG - SAU
Audiovisual: entre a Comunicação e a Arte

27 a 30 de setembro de 2011

Universidade Estadual de Goiás – UnU Goiânia-Laranjeiras – Goiânia-GO



TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos.** Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.